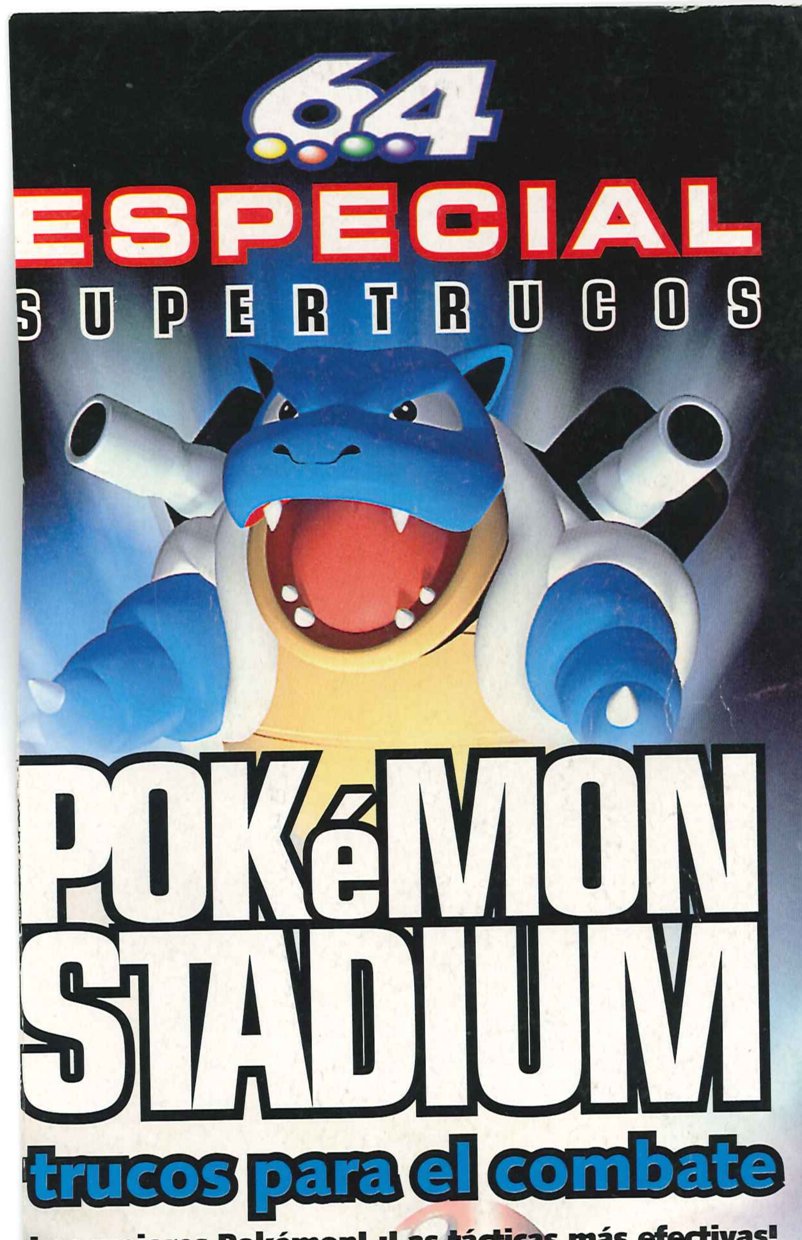

64
ESPECIAL
SUPERTRUCOS
POKéMON
STADIUM
trucos para el combate
¡Los mejores Pokémon! ¡Las tácticas más efectivas!
¡Consejos para no perder un solo combate!



POKéMON STADIUM

TRUCOS PARA EL COMBATE

CRÉDITOS

ESPECIAL SUPERTRUCOS:

POKéMON STADIUM
Gratis con el número 31 de Magazine 64

REDACCIÓN MARK GREEN
DISEÑO INTERIOR Y PRODUCCIÓN ANDREA BALL
DISEÑO DE PORTADA JUSTIN WEBB
DIRECTOR ANDREA BALL

Contenido

¡Bienvenidos!

La llegada de *Pokémon Stadium* a la N64 es el equivalente para Nintendo de la invención del televisor en color. Atrás han quedado las paliduchas batallas en blanco y negro de *Pokémon Rojo y Azul* en la Game Boy. En su lugar tenemos ahora Pokémon animados en 3D, que saltan a la arena y muestran ataques que parecen, prácticamente, salirse de la pantalla.

Sin embargo, lograr que tus Pokémon se ganen el respeto del público en *Stadium* no es cosa fácil. Y aunque la posibilidad de trasladar tus Pokémon al cartucho de *Stadium* gracias al Transfer Pak sea algo genial, esto mismo te puede llevar a muchas derrotas penosas si has descuidado el Pokéntrenamiento.

Por suerte para ti, nos tienes a nosotros. Nuestra librito con trucos de batalla tiene todo lo que necesitas saber sobre la preparación de tus Pokémon para los combates, incluyendo la mejor manera de hacerlos evolucionar, cómo sacar el máximo provecho de los cientos de ataques y qué Pokémon son los más convenientes en el violento mundo de *Pokémon Stadium.* Sigue leyendo y descubrirás lo que hay que hacer para convertirse en un auténtico Maestro Pokémon.

CONSEJOS RÁPIDOS



● ¿Conoces las características?: los índices de **Ataque** (AT) y **Defensa** (DF) miden cómo usan y resisten tus Pokémon movimientos de tipo bicho, lucha, volador, fantasma, tierra, normal y roca. El índice **Especiales** (ESP) determina la efectividad al usar y esquivar los movimientos de tipo eléctrico, fuego, planta, hielo, veneno y agua.

● **Precisión, Evasión** y **Resistencia** son características 'invisibles' que miden la frecuencia con la que darás en el blanco, evitarás o soportarás los ataques característicos respectivamente. Cuanto mayor sea la experiencia de tus Pokémon, mejores serán.



● Es tentador capturar Pokémon de niveles altos (no es lo mismo un Pikachu de la Central de Energía que uno del Bosque verde), pero entrenando un Pokémon desde niveles muy bajos lograrás que sus características sean maravillosas. Toma el Pokémon más débil que encuentres y llévalo, a base de combates, hasta la Mazmorra Rara en *Pokémon Rojo/Azul*. Obtendrás un Pokémon de Nivel 100 casi indestructible.

● Pero no metas en el PC de Bill el primer Pokémon de bajo nivel que encuentres. Los Pokémon salvajes pueden tener el mismo nivel y, sin embargo, ser muy desiguales en sus características. Por eso, usa docenas de Pokéballs para capturar tantos monstruos como puedas. Luego deshazte de algunos y quédate sólo con los que tengan las mejores cualidades.



● Los ítems que refuerzan a tus Pokémon están esparcidos por toda la Isla Pokémon. Estos ítems aumentarán las características en base al nivel de tus Pokémon. Por esto, espera a llegar al Nivel 100 para dar Más PS o ese Calcio a tus luchadores. Si los usas muy pronto, las características se reducirán cuando el Pokémon aumente de nivel.

CONOCE A TUS POKéMON



● Generalizando, los 150 Pokémon pueden clasificarse en dos tipos: fuertotes, como Graveler o Blastoise, que tienen gran poder de Ataque y Defensa, pero poca velocidad; y atléticos, como Alakazam y Vaporeon, que sobresalen en Velocidad y Especial, pero que carecen de músculos. Teniendo esto en cuenta, una técnica útil es la de usar este último tipo para asegurarse el primer turno en la batalla y derribar al oponente en el primer intento.

● Un equipo ganador está formado por el mayor número posible de tipos de Pokémon. Con monstruos de "doble tipo" (tales como Dragonair, que combina los tipos dragón y volador), esto es más fácil de lograr de lo que parece. Puedes encabezar tu banda con algún monstruo que sea casi invulnerable, por ejemplo con alguno de tipo fantasma o psíquico.

Pokémon	Tipo	2° Tipo (tras evolucionar)
Charmander	fuego	volador
Charmeleon	fuego	volador
Caterpie	bicho	volador
Metapod	bicho	volador
Dratini	dragón	volador
Dragonair	dragón	volador
Magikarp	agua	volador
Nidoran (H)	veneno	tierra
Nidoran (M)	veneno	tierra
Nidorina	veneno	tierra
Nidorino	veneno	tierra
Poliwag	agua	lucha
Poliwhirl	agua	lucha
Shellder	agua	hielo
Staryu	agua	psíquico

● La desventaja de los Pokémon de 'doble tipo' es que dos tipos de ataque provocarán el temido mensaje "¡Es muy efectivo!". Pero hay una solución para esto: evita que evolucionen hasta su tercer estado y, de este modo, nunca lograrán un segundo tipo. ¡Genial!

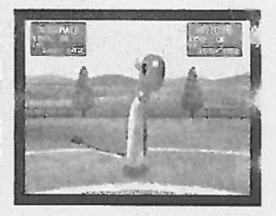


TABLA DE ATAQUES

Te presentamos la forma más rápida, cómoda y eficaz de saber cómo actuar en cada combate. Con nuestra tabla podrás saber exactamente cuánto daño vas a hacer o a recibir del rival. Sigue atentamente las indicaciones de la parte inferior.

Ataque \ Defensa	Normal	Fuego	Agua	Eléctrico	Planta	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón
Normal	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✚	✗	✔
Fuego	✔	✚	✚	✔	♡	♡	✔	✔	✔	✔	✔	♡	✚	✔	✔
Agua	✔	♡	✚	✚	✚	✔	✔	✔	♡	✔	✔	✔	♡	✔	✚
Eléctrico	✔	✔	♡	✚	✚	✔	✔	✚	✗	♡	✔	✔	✔	✔	✚
Planta	✔	✚	♡	✔	✚	✔	✔	✔	♡	✚	✔	✚	♡	✔	✚
Hielo	✔	✚	✚	✔	♡	✚	✔	✔	♡	♡	✔	✔	♡	✔	♡
Lucha	♡	✔	✔	✔	✔	♡	✔	✚	✔	✚	✚	✚	♡	✗	✔
Veneno	✔	✔	✔	✔	♡	✔	✔	✚	✚	✔	✔	♡	✚	✚	✔
Tierra	✔	♡	✔	♡	✚	✔	✔	♡	✔	✗	✔	✚	♡	✔	✔
Volador	✔	✔	✔	✚	♡	✔	♡	✔	✔	✔	✔	♡	✚	✔	✔
Psíquico	✔	✔	✔	✔	✔	✔	♡	♡	✔	✔	✚	✔	✔	✔	✔
Bicho	✔	✚	✔	✔	♡	✔	✚	✔	✔	✚	♡	✔	✔	✚	✔
Roca	✔	♡	✔	✔	✔	♡	✚	✔	✚	♡	✔	♡	✔	✔	✔
Fantasma	✗	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	♡	✔	✔	✔	✔
Dragón	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	♡

Pokémon de un solo tipo

✔ = 1x de daño
♡ = 2-3x de daño
✚ = 1/4-1/3x de daño
✗ = sin efecto

Igual para Pokémon de doble tipo, excepto:

♡ & ♡ = 4–6x de daño
♡ & ✚ = 1x de daño
✚ & ✚ = 1/2-3/8x de daño

TABLA DE MT Y MO

Aquí tienes una lista con la que podrás conseguir esos potentes ataques que sólo las máquinas pueden proporcionar...

ATAQUE	MT/MO	LOCALIZACIÓN
Amortiguador	MT41	Ciudad Azulona
Ataque Aéreo	MT43	Calle Victoria
Autodestrucción	MT36	Silph S.A.
Avalancha	MT48	Tiendas de Azulona
Bomba Huevo	MT37	Ciudad Fucsia, Tiendas de Azulona
Cabezazo	MT40	Zona Safari
Come Sueños	MT42	Ciudad Verde
Contador	MT18	Tiendas de Azulona
Corte	MO01	S.S. Anne
Danza Espada	MT03	Silph S.A.
Derribo	MT09	Ciudad Azafrán, Tiendas de Azulona
Descanso	MT44	Ciudad Carmín, S.S. Anne
Destello	MO05	Ruta 2
Día de Pago	MT16	Ruta 12
Doble Equipo	MT32	Ciudad Fucsia, Tiendas de Azulona
Doble Filo	MT28	Zona Intercambio
Excavar	MT28	Ciudad Celeste
Explosión	MT47	Calle Victoria
Fisura	MT27	Gimnasio de Ciudad Verde
Fuerza	MO04	Ciudad Fucsia
Furia	MT20	Ruta 1
Furia Dragón	MT23	Ciudad Azulona
Golpe Cuerpo	MT08	Gimnasio Ciudad Celeste
Híper Rayo	MT15	Ciudad Azulona

Llamarada	MT38	Gimnasio de Isla Canela
Mega Agotar	MT21	Gimnasio de Ciudad Azulona
Mega Patada	MT05	Calle Victoria, Tiendas de Azulona
Mega Puño	MT01	Mt. Moon, Tiendas de Azulona
Metrónomo	MT35	Laboratorio de Isla Canela
Mimético	MT31	Ciudad Azafrán
Mov. Sísmico	MT19	Ruta 25
Onda Trueno	MT45	Ruta 24
Perforador	MT07	Esquina de Intercambio
Pistola Agua	MT12	Mt. Moon
Psico Onda	MT46	Gimnasio de Ciudad Azafrán
Psíquico	MT29	Ciudad Azafrán
Rapidez	MT39	Ruta 12, Puesto de Observación
Rayo	MT24	Gimnasio de Ciudad Carmín
Rayo Hielo	MT13	Tiendas de Azulona
Rayo Solar	MT22	Isla Canela
Reflejo	MT33	Central Energía, Tiendas de Azulona
Remolino	MT04	Ruta 4
Sumisión	MT17	Calle Victoria, Tiendas de Azulona
Surf	MO03	Zona Safari
Sustituto	MT50	Ciudad Azulona
Teletransporte	MT30	Ruta 9
Terremoto	MT26	Silph S.A.
Tóxico	MT06	Gimnasio de Ciudad Fucsia
Tri Ataque	MT49	Tiendas de Azulona
Trueno	MT25	Central Energía
Venganza	MT34	Gimnasio Ciudad Plateada
Ventisca	MT14	Isla Canela
Viento Cortante	MT02	Tiendas de Azulona, Zona Intercambio
Vuelo	MO02	Ruta 16

ENERGÍA REFORZADA

● Con las Máquinas Técnicas y Ocultas podrás confundir las expectativas de tu rival sobre los ataques de tus Pokémon, o despachar algún oponente particularmente irritante de la CPU con un algún movimiento súper efectivo. Pero, ¡cuidado! Los movimientos MT/MO son menos fuertes que sus homólogos 'oficiales', aunque puedes eludir esta desventaja fácilmente recurriendo al ataque Furia Dragón, que siempre provoca 40 puntos de daño.

● Para conseguir movimientos tan potentes que pongan el suelo a temblar, utiliza las MT y MO con Pokémon que sean del mismo tipo que el movimiento y posean muchas de las características relacionadas (consulta la pág. 7). Por ejemplo, la MO Surf, que enseña el poderoso ataque Surf, es mejor que la uses con Kabutops, que es de tipo Agua y ataca muy fuerte.

● Si la larguísima lista de MTs y MOs te está enloqueciendo, recuerda que las más útiles son aquellas que absorben la energía de tu oponente (Come Sueños, Mega Agotar), y los ataques con los que puedes aplastar un tipo habitual de Pokémon usando un solo golpe (Llamarada, Rayo Hielo). Algunos movimientos necesitan dos turnos para realizarse, así que no los gastes en Pokémon lentos y débiles, porque éstos habrán muerto después de la segunda ronda.

● Hablemos de un último ítem: Más PP. Normalmente está escondido tras los árboles, las rocas y las estatuas en el juego para Game Boy. Si has recibido el Buscaobjetos de parte del ayudante del Profesor Oak, no tendrás problemas para hallar el Más PP. No lo uses irresponsablemente: Más PP es lo mejor para lograr los movimientos ofensivos más poderosos.

ATAQUEMANÍA



● Además de los multiplicadores de PS descritos en las páginas anteriores, puedes doblar la cantidad de daño que provoques con cualquier movimiento si lo ejecutas con un Pokémon del mismo tipo. Así que mueve tus fichas con astucia y te verás propiciando a un enemigo temible 12 veces más daño del habitual.

● Es mejor olvidarse de cierto tipo de movimientos. Los súper poderosos ataques de "un golpe" tienen un índice de éxito increíblemente bajo, de modo que usarlos equivale a desperdiciar un turno. Por el contrario, habilidades que reportan una cantidad fija de daño (Furia Dragón, Bomba Sónica) pierden casi todo su valor contra Pokémon de niveles altos, los cuales se mueren de risa ante ataques de 100PS.



● Hay una lista de movimientos que casi garantizan un golpe crítico (en concreto: Martillazo, Foco Energía, Golpe Karate, Hoja Afilada y Cuchillada). Si tienen éxito, tu recompensa es la de infligir el doble de daño, y si tu rival no tiene la fortuna de poseer un índice de Defensa/Especial alto, los efectos le rebanarán por completo las defensas que tenga incrementadas temporalmente (mediante movimientos como Reflejo y Fortaleza)

● En el peor de los casos, si has consumido todos los PP de tus cuatro movimientos, aún puedes hacer algo: en estos momentos es cuando Combate tiene utilidad. No es el mejor movimiento que hay sobre la faz de la Tierra y, por desgracia, recibirás una cuarta parte del daño que tú mismo hagas. Además, por ser un movimiento de tipo Normal, no tiene ningún efecto sobre Pokémon Roca.



ESTADOS ALTERADOS

No irás a ningún lado si te limitas a agitar tus puños y a ser optimista. Por eso, altera el estado de tu enemigo para tomar ventaja en la batalla, pero asegúrate de que tu monstruo es capaz de desviar un ataque si la táctica falla.

MOVIMIENTOS VISIBLES

QUEMADURA

Efecto: Resta velocidad a tu oponente, reduce a la mitad el poder de sus ataques y le succiona PS en cada turno.
Mejor movimiento: Llamarada. Cuanto más fuerte sea, más oportunidad tiene de quemar.
Útil para: Minar la fuerza de un monstruo tan potente como todo tu equipo junto.
Inútil contra: Pokémon Fuego, Agua y Roca.

CONGELACIÓN

Efecto: Reduce la velocidad de tu oponente y le impide usar movimientos de ataque.
Mejor movimiento: Rayo Hielo. De nuevo, cuanto más fuerte sea, más posibilidades tienes de congelar a tu rival.
Útil para: Pokémon relativamente débiles, que se aprovechan de un único movimiento fuerte.
Inútil contra: Pokémon Fuego, Agua y Hielo.

PARÁLISIS

Efecto: Resta velocidad a tu oponente y (en ocasiones) impide que usen movimientos de ataque.
Mejor movimiento: Onda Trueno.
Útil para: Debilitar un monstruo fuerte y asegurarse el primer golpe con un Pokémon de poca velocidad.
Inútil contra: Ninguno, aunque Onda Trueno no tiene efectos contra Pokémon Tierra.

VENENO

Efecto: Succiona PS en cada turno.
Mejor movimiento: Tóxico. El daño que hace se duplica en cada turno.
Útil para: Debilitar gradualmente a un Pokémon con gran Defensa y PS.
Inútil contra: Pokémon Veneno, Tierra, Roca y Fantasma.

SUEÑO

Efecto: Pone a dormir a tu oponente durante un número indefinido de turnos.
Mejor movimiento: Espora. Somnífero también es efectivo.
Útil para: Conseguir el tiempo necesario para cambiar a un Pokémon poderoso, o alguno con el maravilloso movimiento Come Sueños.
Inútil contra: Ninguno, aunque Come Sueños es inútil contra Psíquicos.

MOVIMIENTOS INVISIBLES

ATADURA

Efecto: Tu enemigo no se moverá si tienes un índice alto de Velocidad.
Útil para: Detener los ataques de un Pokémon fuerte pero lento.
Inútil contra: Pokémon tipo Fuego, Agua, Dragón, Roca y Fantasma.

CONFUSIÓN

Efecto: Aumenta la posibilidad de que tu rival se golpee a sí mismo, y no a ti.
Útil para: Combinarlo con movimientos que quiten Precisión (como Kinético).
Inútil contra: Pokémon con gran Defensa y bajo Ataque.

ANULACIÓN

Efecto: Durante un rato te librarás de los ataques de tu oponente.
Útil para: Pokémon con un ataque, o que usen casi siempre alguno muy poderoso.
Inútil contra: Pokémon con un índice de PS muy elevado.

RESTRICCIÓN

Efecto: El enemigo no puede atacar durante un turno.
Útil para: Lograr que movimientos como Mordisco y Patada Giro sean más efectivos.
Inútil contra: Pokémon tipo Roca y Fantasma.

DRENADO

Efecto: Absorbe energía de tu oponente en cada turno.
Útil para: Recuperar PS de un monstruo debilitado, o para succionar la vida de un Pokémon dormido.
Inútil contra: Pokémon Fuego, Agua y Hielo.

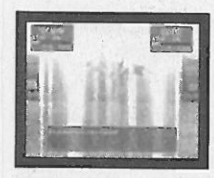
SUSTITUCIÓN

Efecto: Tu Pokémon es reemplazado por una Pokémuñeca, que recibe los golpes.
Útil para: Hacer que tu oponente no pueda aprovechar sus movimientos de "un golpe".
Inútil contra: Pokémon con ataques demasiado fuertes, pues la muñeca morirá en un sólo turno.

ATAQUES CARACTERÍSTICOS



Recurrir a movimientos que reducen las características de tu oponente, o que incrementan las tuyas, es un modo fácil de aumentar tus oportunidades de salir victorioso, aun cuando pierdas un turno por usarlos.



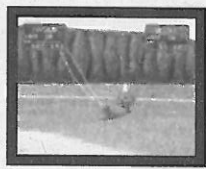
Defensivos

• Aunque sólo te las puedas arreglar para usar un movimiento DEFENSIVO en la pelea, tendrás garantizado un combate más fácil contra los escurridizos monstruos tipo Roca y Fantasma. Armadura Ácida y Barrera son los más poderosos.

• Contra Pokémon Eléctricos, Fuego y Agua, usa movimientos ESPECIALES tales como Amnesia. Éste aumenta el ataque y la defensa de tus movimientos Especiales (consulta la pág. 7), y mejora los ataques de los monstruos fuertes en cada ronda.

• Uno de los movimientos de ataque característicos más útiles es Agilidad, el cual tiene el efecto de aumentar la VELOCIDAD. Si estás fastidiado porque un Pokémon ligeramente más veloz que el tuyo ataca siempre el primero, con esto le vas a quitar la sonrisa de la cara.

• Para aumentar la EVASIÓN, usa Doble Equipo. Si tienes la oportunidad de combinarlo con un movimiento que reste Velocidad a tu oponente, tendrás la feliz ventaja de esquivar cualquier golpe que te lancen.



Ofensivos

• El uso de movimientos que reduzcan la PRECISIÓN y la DEFENSA de tus oponentes sólo tendrán éxito si sus características son ya bastante bajas. Perder turnos quitándole precisión y defensa a Pokémon fortachones es igual que querer ir pronto a la tumba.

• Habilidades como el Dispositivo Demora son útiles para REDUCIR LA VELOCIDAD de tus rivales, a la vez que supone un AUMENTO DE VELOCIDAD sobre tu equipo. Si no tienes este movimiento, recurre a un ataque Paralizador o Quemador para alcanzar el mismo resultado.

EL ESTADIO



PIKA COPA

En este torneo de principiantes te enfrentarás a una gran variedad de Pokémon, así que asegúrate de que en tu equipo haya monstruos capaces de luchar con adversarios de todo tipo. Pokémon Psíquicos y Fantasma son convenientes para distribuir tus bofetones al tiempo que esquivas ataques normales, pero un monstruo de Agua es esencial para ocuparse sin demora de rivales tipo Roca. Si las cosas se están complicando, usa un Carburante o Más PP en el Laboratorio del Profesor Oak.

MINI COPA

De nuevo, tus mejores amigos serán los Pokémon Fantasma: los movimientos Normales y Lucha simplemente no les hacen ni cosquillas; pero los líos en la Mini Copa te los dará la cantidad de movimientos sorpresivos que usan los contendientes. Usa toda la velocidad que tengas: coloca a Aerodactyl y otros Pokémon rápidos en cabeza de lista y empieza a confiar en el movimiento Rapidez para asegurarte el primer golpe en cada batalla.



POKé COPA

El enemigo comienza a sacar Pokémon Psíquicos en cantidades alarmantes, lo que significa que debes recurrir por tercera vez a tus chicos Fantasma. Los Eléctricos y los Hielo también tienen aquí un papel importante, pero tómate primero unos turnos para estudiar al oponente y después llena tu banco con los monstruos necesarios para resolver sin piedad la situación. La clave es la pura fuerza bruta: monstruos Roca son ideales para esto.

SÚPER COPA



Si no tienes, al menos, media docena de monstruos de Nivel 100, nadie te abrirá la puerta del triunfo. Si has capturado a Mewtwo en el juego de Game Boy, el encorvado bicho se sentirá aquí como en su casa.
Usa el movimiento Amnesia para fortalecer sus habilidades Especiales y deja que Psíquico e Híper Rayo repartan el castigo generosamente.

EL REY DEL CASTILLO

Ocho Líderes de Gimnasio, cuatro miembros del Alto Mando y dos Invitados Sorpresa. Vaya fiestecita...

BROCK

Los Pokémon tipo Roca son irrisoriamente vulnerables al agua, así que usa monstruos como Gyrados y Poliwrath, asegurándote de que sus índices de velocidad sean altos. Con esto, los Pokémon de Brock empezarán a decir adiós en segundos.

MISTY

Esos Pokémon de Agua no te servirán contra Misty. En su lugar, lanza a la arena Pokémon tipo Eléctrico y convertirás a sus monstruos tipo Agua en inofensivos charcos. Si esto falla, envía a la fiesta Pokémon tipo Planta, como Scyther, por ejemplo.

LT SURGE

Guarda tus Pokémon eléctricos, pues Lt Surge usa el mismo tipo. Pokémon Tierra y Agua serán tus mejores aliados, ya que ambos son efectivos contra los rivales eléctricos y resisten sus ataques.

ERIKA

Aunque los mejores Pokémon para enfrentarte al completo equipo de Erika son los de tipo Fuego y Planta, es posible que tengas que dejarlos a un lado y recurrir a monstruos Psíquicos para resistir sus venenosos ataques.

KOGA

Las Pokéballs de Koga tienen dentro monstruos venenosos. Por tanto, saca tu fichaje de Psíquicos, como Hypno, para derrotarles. También tendrás que recurrir aquí por primera vez a tus Pokémon tipo Bicho contra los entrenadores de Psíquicos.

SABRINA

El equipo de Sabrina está formado por Psíquicos y únicamente monstruos tipo Bicho son útiles aquí. De todas formas, va bien que combines los movimientos Hipnosis y Come Sueños de Hypno para engullirte la energía de tu oponente.

BLAINE

Mmm... ¿Duro, eh? Aquí te enfrentas con Pokémon Lucha, Psíquico y Fuego, en ese orden, así que saca Psíquicos, Bichos y de Agua, también en este orden. Vuelo y Excavar serán muy útiles para evitar Explosión y Autodestrucción.

GIOVANNI

Los Pokémon Tierra de Giovanni se van a resecar con los ataques Agua. Usa Pokémon con un alto índice de Velocidad para reservarte el primer golpe y recuerda que los Pokémon Eléctricos no te servirán de nada aquí.

EL ALTO MANDO

LORELEI

Para los Pokémon Agua y Hielo de Lorelei necesitarás un fuerte y veloz monstruo Eléctrico. Prepara también uno tipo Fuego para derretir su poderoso Jynx.

BRUNO

La especialidad de Bruno son los Pokémon Tierra y Lucha, de modo que le ha llegado el turno a tus monstruos Psíquicos y Agua. En cualquier caso, evita monstruos susceptibles a los ataques de Tierra.

AGATHA

Nunca menosprecies a los Pokémon Veneno. Tus Pokémon Psíquicos deben ser suficientes para arreglar las cuentas, pero prepárate para cambiar de Pokémon si los de Agatha te ponen a dormir y mantén a mano Eléctricos.

LANCE

En esta batalla verás Pokémon Hielo, Agua y Eléctricos. Sólo hay un único monstruo tipo Dragón aquí, pero si te haces con el primer ataque usando un bicho veloz evitarás salir afectado por sus ataques.

GARY

Ha vuelto, y está armado con una selección de Pokémon muy bien surtida. Pokémon Fuego, Tierra y Eléctricos van perfectos aquí, pero lánzalos a la arena solamente cuando tengas que luchar contra un Pokémon de tipo opuesto.

MEWTWO

Esta batalla sólo tiene lugar cuando has vencido en todos los combates y copas del Castillo. Sólo hay que vencer a un Mewtwo, así que lánzale tus Pokémon más veloces al huesudo gato para reducir sus oportunidades de acertarte un golpe.

EXPLÍCAME ESA HABILIDAD

DAÑO FIJO

Bomba Sónica	20	Normal	20 PS
Furia Dragón	10	Dragón	40 PS
Mov. Sísmico	20	Lucha	Igual a EXP.
Psico Onda	15	Psíquico	Igual a EXP.
Súper Diente	10	Normal	Reduce a la mitad los PS del rival
Tinieblas	15	Fantasma	Igual a EXP.

POCO DAÑO

Agarre	30	Normal	
Arañazo	30	Normal	
Ata. Rápido	30	Normal	Siempre atacas el primero
Ataque-Ala	35	Volador	
Burbuja	30	Agua	También reduce la velocidad
Lengüetazo	30	Fantasma	También paraliza
Patada Salto	25	Lucha	Pierdes PS si fallas
Picotazo	35	Volador	
Pistola Agua	25	Normal	
Placaje	35	Normal	
Restricción	35	Normal	También reduce la velocidad
Tornado	35	Volador	
Veneno	35	Veneno	También envenena

DAÑO NORMAL

Ácido	30	Veneno	También reduce la defensa
Ascuas	25	Fuego	También quema
Combate	10	Normal	Recibes el daño que haces
Confusión	25	Psíquico	También confunde
Contador	20	Lucha	Devuelve el doble del daño recibido
Cornada	25	Normal	
Corte	30	Normal	

Destructor	35	Normal	
Día de Pago	20	Normal	
Giro Fuego	15	Fuego	También quema
Hip. Colmillo	15	Normal	También asusta
Impactrueno	30	Eléctrico	También paraliza
Lanza Rocas	15	Roca	
Mordisco	25	Normal	También asusta
Patada Baja	20	Lucha	También asusta
Patada Giro	15	Lucha	También asusta
Patada S. Alta	20	Lucha	Pierdes PS si fallas
Picotazo Taladro	20	Volador	
Pisotón	20	Normal	También asusta
Polución	20	Veneno	También envenena
Portazo	20	Normal	
Rapidez	20	Normal	100% de Precisión
Rayo Aurora	20	Hielo	También congela o reduce el Ataque
Residuos	20	Veneno	También envenena
Sumisión	25	Lucha	Recibes el daño que haces

MUCHO DAÑO

Autodestrucción	10	Normal	Daña al Pokémon propio
Avalancha	10	Roca	
Bomba Huevo	10	Normal	
Burbuja	30	Agua	También reduce la velocidad
Cabezazo	15	Normal	Dos turnos
Cascada	15	Agua	
Derribo	20	Normal	Recibes el daño que haces
Doble Filo	15	Normal	Recibes el daño que haces
Fuerza	15	Normal	
Furia	20	Normal	Aumenta el poder, pero el Pokémon se descontrola
Golpe Cabeza	15	Normal	También asusta
Golpe Cuerpo	15	Normal	También paraliza

POKéMON STADIUM

Hueso Palo	20	Tierra	También asusta
Lanzallamas	15	Fuego	También quema
Látigo Cepa	10	Planta	
Mega Puño	20	Normal	
Psico-Rayo	20	Psíquico	También confunde
Puño Fuego	15	Fuego	También quema
Puño Hielo	15	Hielo	También congela
Puño-Mareo	10	Normal	
Rayo Hielo	10	Hielo	También congela
Surf	15	Agua	
Terremoto	10	Tierra	
Tri-Ataque	10	Normal	

DAÑO EXTREMO

Ataque Aéreo	5	Volador	Dos turnos
Explosión	5	Normal	Daña al propio Pokémon
Hidro Bomba	5	Agua	
Híper Rayo	5	Normal	Descansas en el segundo turno
Llamarada	5	Fuego	También quema
Mega Patada	5	Normal	
Psíquico	10	Psíquico	También reduce Especial
Puño-Trueno	15	Eléctrico	También paraliza
Rayo	15	Eléctrico	También paraliza
Trueno	10	Eléctrico	También paraliza
Ventisca	5	Hielo	También congela

POSIBLES GOLPES CRÍTICOS

Cuchillada	20	Normal
Foco Energía	30	Normal
Golpe Karate	25	Normal
Hoja Afilada	25	Planta
Martillazo	10	Agua

POSIBLES MUERTES

Fisura	5	Tierra

Guillotina	5	Normal	
Perforador	5	Normal	

GOLPES MÚLTIPLES

Atadura	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Ataque Furia	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Clavo Cañón	15	Normal	2 a 5 golpes medianos
Danza Pétalo	20	Planta	2 a 3 golpes medianos. También confunde al propio Pokémon
Doble Patada	30	Lucha	2 golpes medianos
Dobleataque	20	Bicho	2 golpes medianos. También envenena
Doblebofetón	10	Normal	2 a 5 golpes leves
Golpe	20	Normal	2 a 5 golpes medianos. También confunde al propio Pokémon
Golpes Furia	15	Normal	2 a 5 golpes medianos
Huesomerang	10	Tierra	2 golpes medianos
Pin Misil	20	Bicho	2 a 5 golpes medianos
Presa	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Puño Cometa	15	Normal	2 a 5 golpes leves
Repetición	20	Normal	2 a 5 golpes leves
Tenaza	10	Agua	2 a 5 golpes leves

MOVIMIENTOS CON RECARGA

Excavar	10	Tierra	Mucho Daño
Rayo Solar	10	Planta	Daño extremo
V. Cortante	10	Normal	Mucho Daño
Venganza	10	Normal	Se recarga con 2 o 3 turnos y provoca el daño recibido x2
Vuelo	15	Volador	Mucho Daño

AUMENTAN PS

Absorber	20	Planta	Absorbe el daño recibido
Amortiguador	10	Normal	Recupera la mitad de PS
Chupa Vidas	15	Bicho	

Come sueños	15	Psíquico	Sólo sirve contra Pokémon dormidos
Drenadoras	10	Planta	
Mega Agotar	10	Planta	Absorbe el daño recibido
Recuperación	20	Normal	Recupera la mitad de PS

AUMENTAN CARACTERÍSTICAS

Afilar	30	Normal	Aumenta el Ataque
Agilidad	30	Psíquico	Aumenta la Velocidad
Amnesia	20	Psíquico	Aumenta el Especial
Armad. Ácida	40	Veneno	Aumenta la Defensa
Ataque Rápido	30	Normal	Siempre atacas el primero
Barrera	30	Psíquico	Aumenta la Defensa
Danza-Espada	30	Normal	Aumenta el Ataque
Desarrollo	40	Normal	Aumenta el Ataque
Descanso	10	Psíquico	Recargas la barra de PS, pero pierdes dos turnos
Doble Equipo	15	Normal	Aumenta la capacidad de evadir
Fortaleza	30	Normal	Aumenta la Defensa
Furia	20	Normal	El poder de ataque aumenta cada turno
Meditación	40	Psíquico	Aumenta el Ataque
Pantalla Luz	30	Psíquico	Reduce al 50% los daños de Especiales
Reducción	20	Normal	Aumenta la capacidad de evadir
Reflejo	20	Psíquico	Reduce al 50% los daños de Psíquicos
Refugio	40	Agua	Aumenta la Defensa

REDUCEN CARACTERÍSTICAS DEL OPONENTE

Ácido	30	Veneno	Reduce la Defensa
Ataque-Arena	15	Normal	Reduce la Precisión
Burbuja	30	Agua	Reduce la Velocidad
Chirrido	40	Normal	Reduce la Defensa
Destello	20	Normal	Reduce la Precisión
Disp. Demora	40	Bicho	Reduce la Velocidad
Gruñido	40	Normal	Reduce el Ataque
Kinético	15	Psíquico	Reduce la Precisión

Látigo	30	Normal	Reduce la Defensa
Malicioso	30	Normal	Reduce la Defensa
Pantallahumo	20	Normal	Reduce la Precisión
Psíquico	10	Psíquico	Reduce el Especial
Rayo Aurora	30	Hielo	Reduce el Ataque
Rayo Burbuja	20	Agua	Reduce la Velocidad
Restricción	35	Normal	Reduce la Velocidad

QUEMAN

Ascuas	25	Fuego	También causa daño mediano

DUERMEN

Beso Amoroso	10	Normal	
Canto	15	Normal	
Espora	15	Bicho	
Hipnosis	20	Psíquico	
Somnífero	15	Planta	

ASUSTAN

Hip. Colmillo	15	Normal	También causa daño mediano
Hueso Palo	20	Tierra	También causa daño grave
Mordisco	25	Normal	También causa daño mediano
Patada Baja	20	Lucha	También causa daño mediano
Pisotón	20	Normal	También causa daño mediano

CONFUNDEN

Confusión	25	Psíquico	También causa daño mediano
Psico-Rayo	20	Psíquico	También causa daño grave
Rayo Confuso	10	Fantasma	
Supersónico	20	Normal	

CONGELAN

Rayo Aurora	20	Hielo	También daña y reduce el Ataque
Ventisca	5	Hielo	También causa daño extremo

PARALIZAN

Deslumbrar	30	Normal	
Golpe Cuerpo	15	Normal	También causa daño grave
Impactrueno	30	Eléctrico	También causa daño mediano
Lengüetazo	30	Normal	También causa daño leve
Onda Trueno	20	Eléctrico	
Paralizador	30	Planta	
Puño-Trueno	15	Eléctrico	También causa daño grave
Rayo	15	Eléctrico	También causa daño grave
Trueno	10	Eléctrico	También causa daño extremo

ENVENENAN

Dobleataque	20	Bicho	También causa daño mediano
Gas Venenoso	40	Veneno	
Picotazo Ven.	35	Veneno	También causa daño leve
Polución	20	Veneno	También causa daño mediano
Polvo Veneno	35	Veneno	
Residuos	20	Veneno	También causa daño mediano
Tóxico	10	Veneno	Aumenta el daño en cada turno

OTROS

Anulación	20	Normal	Anula uno de los movimientos del oponente
Conversión	30	Normal	Iguala el tipo de Pokémon al del oponente
Metrónomo	10	Normal	Usa un movimiento cualquiera de tu Pokémon
Mimético	10	Normal	Aprendes un movimiento de tu rival
Mov. Espejo	20	Volador	Copias el último movimiento del oponente
Neblina	30	Hielo	Defiende contra ataques característicos
Niebla	30	Hielo	Cancela todos los efectos
Salpicadura	40	Agua	No hace daño
Sustitución	10	Normal	Crea un clónico de tu Pokémon con 1/8 de tus PS
Transform.	10	Normal	Simula la apariencia y los ataques del rival



ENCICLOPEDIA DE POKéMON



ABRA

Psíquico

Abra > Kadabra (N16) > Alakazam (intercambiado)

Situado en la Ruta 24/25

Todos los Niveles – Teletransporte

AERODACTYL

Roca/Volador

No Evoluciona

Situado en el Laboratorio de Isla Canela

Todos los Niveles – Ataque Ala · Todos los Niveles – Agilidad · Nivel 33 – Supersónico · Nivel 38 – Mordisco · Nivel 45 – Derribo Nivel 54 – Híper Rayo





ALAKAZAM

Psíquico

Abra > Kadabra (N16) > Alakazam (Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 20 – Anulación · Nivel 27 – Psico-Rayo · Nivel 31 – Recuperación · Nivel 38 – Psíquico · Nivel 42 - Reflejo

ARBOK (SÓLO EN ROJO)

Veneno

Ekans > Arbok (N22)

Situado en las Rutas 8 y 23

Nivel 17 – Mordisco · Nivel 27 – Deslumbrar · Nivel 36 – Chirrido · Nivel 47 – Ácido





ARCANINE

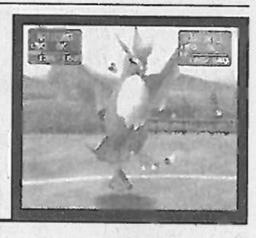
Fuego

Growlithe > Arcanine (Piedra Fuego)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Growlithe

ARTICUNO



Hielo/Volador

No evoluciona

Situado en Isla Espuma

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles – Rayo Hielo · Nivel 51 – Ventisca · Nivel 55 – Agilidad · Nivel 60 – Neblina



BEEDRILL

Bicho/Veneno

Weedle > Kakuna (N7) > Beedrill (N10)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 12 – Ataque Furia · Nivel 16 – Foco Energía · Nivel 20 – Dobleataque · Nivel25 – Furia · Nivel 30 – Pin Misil · Nivel 35 – Agilidad

BELLSPROUT (SÓLO EN AZUL)

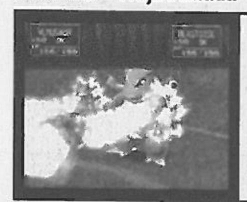


Planta/Veneno

Bellsprout > Weepingbell (N21) > Victreebell (Piedra Hoja)

Situado en las Rutas 5-7, 12-15 y 24-25

Todos los Niveles – Látigo Cepa · Todos los Niveles – Desarrollo · Nivel 13 – Repetición · Nivel 15 – Polvo Veneno · Nivel 21 – Paralizador · Nivel 26 – Ácido · Nivel 33 – Hoja Afilada · Nivel 42 - Portazo



BLASTOISE

Agua

Squirtle > Wartortle (N16) Blastoise (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 24 - Mordisco · Nivel 31 Refugio · Nivel 42 - Cabezazo · Nivel 52 – Hidro Bomba

BULBASAUR

Planta/Veneno

Bulbasaur > Ivysaur (N16) Venusaur (N32)

Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles - Placaje · Todos los Niveles – Gruñido · Nivel 7 Drenadoras · Nivel 13 – Látigo Cepa · Nivel 20 Polvo Veneno · Nivel 27 – Hoja Afilada · Nivel 34 – Desarrollo · Nivel 41 – Somnífero · Nivel 48 – Rayo Solar

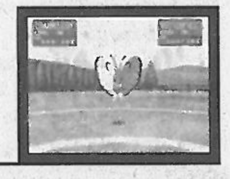
BUTTERFREE

Bicho/Volador

Caterpie > Metapod (N7) > Buterfree (N10)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 12 – Confusión · Nivel 15 – Polvo Veneno · Nivel 16 – Paralizador · Nivel 17 – Somnífero · Nivel 21 – Supersónico · Nivel 26 – Remolino · Nivel 32 – Psico-Rayo





CATERPIE

Bicho

Caterpie > Metapod (N7) > Buterfree (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 2, 24 y 25

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Disparo Demora

CHANSEY

Normal

No evoluciona

Situado en la Zona Safari y en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Destructor · Todos los Niveles – Doblebofetón · Nivel 24 – Canto · Nivel 30 – Gruñido · Nivel 38 – Reducción · Nivel 44 – Rizo Defensa · Nivel 48 – Pantalla Luz · Nivel 54 – Doble Filo



CHARIZARD

Fuego/Volador

Charmander > Charmeleon (N16) > Charizard (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 36 – Cuchillada · Nivel 46 – Lanzallamas · Nivel 55 – Giro Fuego

CHARMANDER

Fuego

Charmander > Charmeleon (N16) > Charizard (N36)

Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles – Arañazo · Todos los Niveles – Gruñido · Nivel 9 – Ascuas · Nivel 15 Malicioso · Nivel 22 – Furia · Nivel 30 - Cuchillada · Nivel 38 - Lanzallamas · Nivel 46 – Giro Fuego



CHARMELEON

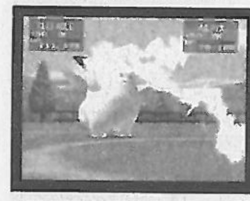


Fuego

Charmander > Charmeleon (N16) > Charizard (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 15 – Malicioso · Nivel 24 – Furia · Nivel 33 – Cuchillada · Nivel 42 – Lanzallamas · Nivel 56 - Giro Fuego



CLEFABLE

Normal

Clefairy > Clefable (Piedra Lunar)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Clefairy

CLEFAIRY

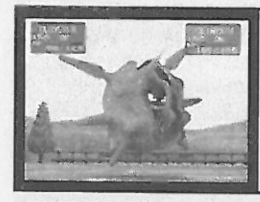


Normal

Clefairy > Clefable (Piedra Lunar)

Situado en la Ruta 3

Todos los Niveles – Destructor · Nivel 18 – Doblebofetón · Nivel 24 – Reducción · Nivel 31 - Metrónomo · Nivel 39 – Rizo Defensa · Nivel 48 – Pantalla Luz



CLOYSTER

Agua/Hielo

Shellder > Cloyster (Piedra Lunar)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 50 – Clavo Cañón

CUBONE



Tierra

Cubone > Marowak (N28)

Situado en la Torre Pokémon

Todos los Niveles – Hueso Palo · Todos los Niveles – Gruñido · Nivel 25 – Malicioso · Nivel 31 – Foco Energía · Nivel 38 – Golpe · Nivel 43 – Huesomerang · Nivel 46 – Furia



DEWGONG

Agua/Hielo

Seel > Dewgong (N34)

Situado en Isla Espuma

Nivel 35 – Rayo Aurora · Nivel 44 – Descanso · Nivel 50 – Derribo · Nivel 56 – Rayo Hielo

DIGLETT

Tierra

Diglett > Dugtrio (N26)

Situado en la Cueva Diglett

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 15 – Gruñido · Nivel 19 – Cavar · Nivel 24 – Ataque-Arena · Nivel 31 – Cuchillada · Nivel 40 – Terremoto



DITTO

Normal

No Evoluciona

Situado en las Rutas 13-15, 22, 23 y en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Transformación



DODRIO

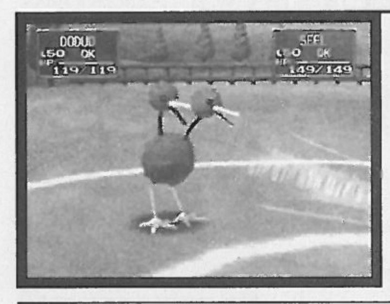
Normal/Volador

Doduo > Dodrio (N31)

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 39 – Furia · Nivel 45 – Tri Ataque · Nivel 51 – Agilidad





DODUO

Normal/Volador

Doduo > Dodrio (N31)

Situado en la Zona Safari y en las Rutas 16-18

Todos los Niveles – Picotazo · Nivel 20 – Gruñido · Nivel 24 - Ataque Furia · Nivel 30 – Pico Taladro · Nivel 36 – Furia · Nivel 40 – Tri Ataque · Nivel 44 – Agilidad

DRAGONAIR

Dragón

Dratini > Dragonair (N30) > Dragonite (N55)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 35 – Portazo · Nivel 45 – Furia Dragón · Nivel 55 – Híper Rayo





DRAGONITE

Dragón/Volador

Dratini > Dragonair (N30) > Dragonite (N55)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 60 – Híper Rayo

DRATINI

Dragón

Dratini > Dragonair (N30) > Dragonite (N55)

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Repetición · Todos los Niveles - Malicioso · Nivel 10 – Onda Trueno · Nivel 20 - Agilidad · Nivel 30 – Portazo · Nivel 40 – Furia Dragón · Nivel 50 - Híper Rayo



DROWZEE

Psíquico

Drowzee > Hypno (N20)

Situado en la Ruta 11

Todos los Niveles – Destructor · Todos los Niveles – Hipnosis · Nivel 12 – Anulación · Nivel 17 – Confusión · Nivel 24 – Golpe Cabeza Nivel 29 – Gas Venenoso · Nivel 32 – Psíquico · Nivel 37 – Meditación

DUGTRIO

Tierra

Diglett > Dugtrio (N26)

Situado en la Cueva Diglett

Nivel 35 – Cuchillada · Nivel 47 – Terremoto



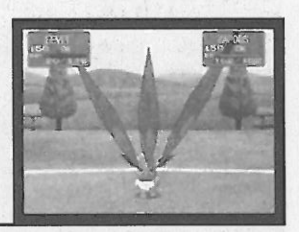
EEVEE

Normal

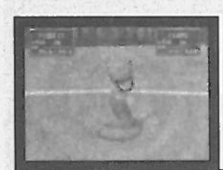
Vaporean (Piedra Agua), Jolteon (Piedra Trueno), Flareon (Piedra Fuego)

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Ata. Arena · Nivel 27 – Ataque Rápido · Nivel 31 – Látigo · Nivel 37 – Mordisco · Nivel 45 - Derribo



EKANS (SÓLO EN ROJO)



Veneno

Ekans > Arbok (N22)

Situado en las Rutas 4, 9-11 y 23

Todos los Niveles – Repetición · Todos los Niveles – Malicioso · Nivel 10 – Picotazo Ven. · Nivel 17 – Mordisco · Nivel 24 - Deslumbrar · Nivel 31 – Chirrido · Nivel 38 – Ácido

ELECTABUZZ

Eléctrico

No evoluciona

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Ataque Rápido · Todos los Niveles – Malicioso · Nivel 34 – Impactrueno · Nivel 37 – Chirrido · Nivel 42 – Puño Trueno · Nivel 49 – Pantalla Luz · Nivel 54 – Trueno



ELECTRODE

Eléctrico

Voltorb > Electrode (N30)

Situado en la Isla Canela y en la Mazmorra Rara

Nivel 40 – Rapidez · Nivel 50 - Explosión

EXEGGCUTE

Planta/Psíquico

Exeggcute > Exeggutor (Piedra Hoja)

Situado en la Zona Safari

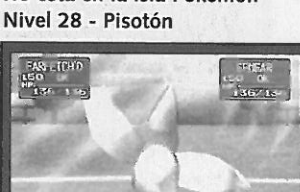
Todos los Niveles – Presa · Todos los Niveles - Hipnosis · Nivel 25 - Reflejo · Nivel 28 - Drenadoras · Nivel 32 – Paralizador · Nivel 37 – Polvo Veneno · Nivel 42 – Rayo Solar · Nivel 48 - Somnífero



EXEGGUTOR

Planta/Psíquico
Exeggcute > Exeggutor (Piedra Hoja)
No esta en la Isla Pokémon
Nivel 28 - Pisotón





FARFETCH'D

Normal/Volador
No evoluciona
Situado en Ciudad Carmín
Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles – Ataque-Arena · Nivel 7 - Malicioso · Nivel 15 – Ataque-Furia · Nivel 23 – Danza-Espada · Nivel 31 - Agilidad · Nivel 39 - Cuchillada

FEAROW

Normal/Volador
Spearow > Fearow (N20)
Situado en las Rutas 18 y 23
Nivel 25 – Reflejo · Nivel 34 – Pico Taladro · Nivel 43 - Agilidad



FLAREON



Fuego
Vaporean (Piedra Agua), Jolteon (Piedra Trueno), Flareon (Piedra Fuego)
No está en la Isla Pokémon
Nivel 27 – Ata. Rápido · Nivel 31 - Ascuas · Nivel 37 - Látigo · Nivel 40 - Mordisco · Nivel 42 - Malicioso · Nivel 44 - Giro Fuego · Nivel 48 - Furia · Nivel 54 - Lanzallamas

GASTLY

Fantasma/Veneno
Gastly > Haunter (N25) > Gengar (Intercambiado)
Situado en la Torre Pokémon
Todos los Niveles - Lengüetazo · Todos los Niveles – Rayo Confuso Todos los Niveles – Tinieblas · Nivel 27 - Hipnosis · Nivel 35 – Come Sueños



GENGAR

Fantasma/Veneno

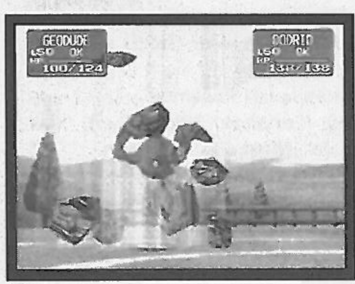
Gastly > Haunter (N25) > Gengar (Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 29 – Hipnosis • Nivel 38 – Come Sueños



GEODUDE



Roca/Tierra

Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)

Situado en el Mt. Moon, en el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Placaje · Nivel 11 – Rizo Defensa · Nivel 16 – Lanza Rocas · Nivel 21 - Autodestrucción · Nivel 26 - Fortaleza · Nivel 31 - Terremoto · Nivel 36 - Explosión

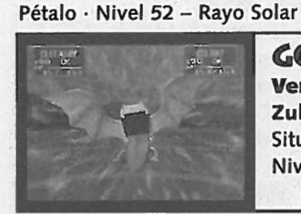
GLOOM (SÓLO EN ROJO)

Planta/Veneno

Oddish > Gloom (N21) > Vileplume (Piedra Hoja)

Situado en las Rutas 12-15

Nivel 28 - Ácido · Nivel 38 - Danza Pétalo · Nivel 52 – Rayo Solar



GOLBAT

Veneno/Volador

Zubat > Golbat (N22)

Situado en Isla Espuma y Calle Victoria

Nivel 32 – Ataque Ala · Nivel 43 - Niebla

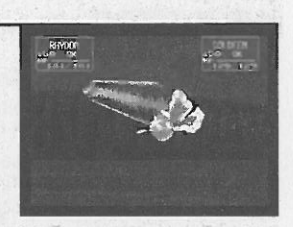
GOLDEEN

Agua

Goldeen > Seaking (N33)

Situado en cualquier lugar donde haya agua

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles – Látigo · Nivel 19 - Supersónico · Nivel 24 – Cornada · Nivel 31 – Ataque Furia · Nivel 37 - Cascada · Nivel 45 - Perforador · Nivel 54 - Agilidad



GOLDUCK

Agua

Psyduck > Golduck (N33)

Situado en Isla Canela

Nivel 39 – Confusión · Nivel 48 – Golpes Furia · Nivel 59 – Hidro Bomba



GOLEM

Roca/Tierra

Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 29 - Fortaleza · Nivel 36 – Terremoto · Nivel 43 - Explosión

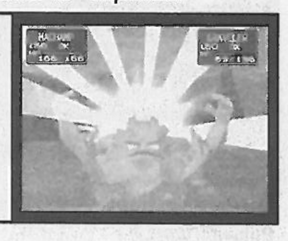
GRAVELER

Roca/Tierra

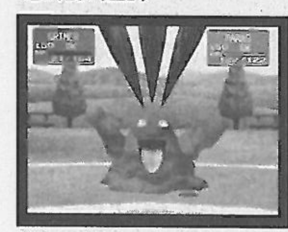
Geodude > Graveler (N25) > Golem (Intercambiado)

Situado en Calle Victoria

Nivel 29 –Fortaleza · Nivel 36 – Terremoto · Nivel 43 – Explosión



GRIMER



Veneno

Grimer > Muk (N38)

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles – Destructor · Todos los Niveles – Anulación · Nivel 30 – Gas Venenoso · Nivel 33 – Reducción · Nivel 37 – Residuos · Nivel 42 – Fortaleza · Nivel 48 – Chirrido · Nivel 55 – Armad. Ácida

GROWLITHE (SÓLO EN ROJO)

Fuego

Growlithe > Arcanine (Piedra Fuego)

Situado en la Mansión Pokémon y en las Rutas 6-7

Todos los Niveles – Mordisco · Todos los Niveles – Rugido · Nivel 18 – Ascuas · Nivel 23 - Malicioso · Nivel 30 - Derribo · Nivel 39 - Agilidad · Nivel 50 - Lanzallamas



GYARADOS

Agua/Volador

Magikarp > Gyarados (N20)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 20 - Mordisco · Nivel 25 – Furia Dragón · Nivel 32 – Malicioso · Nivel 41 – Hidro Bomba · Nivel 52 – Híper Rayo



HAUNTER

Fantasma/Veneno

Gastly > Haunter (N25) > Gengar (Intercambiado)

Situado en la Torre Pokémon

Nivel 29 - Hipnosis · Nivel 38 – Come Sueños

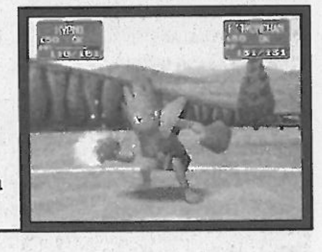
HITMOCHAN

Lucha

No evoluciona

Situado en Ciudad Azafrán

Todos los Niveles – Puño Cometa · Todos los Niveles - Agilidad · Nivel 33 Puño Fuego · Nivel 38 – Puño Hielo · Nivel 43 Puño Trueno · Nivel 48 - Mega Puño · Nivel 53 - Contador



HITMONLEE

Lucha

No evoluciona

Situado en Ciudad Azafrán

Todos los Niveles – Doble Patada · Todos los Niveles - Meditación · Nivel 33 – Patada Giro · Nivel 38 – Patada Salto · Nivel 43 – Foco Energía · Nivel48 – Patada S. Alta · Nivel 53 – Mega Patada

HORSEA

Agua

Horsea > Seadra

Situado en Isla Canela y en Isla Espuma

Todos los Niveles - Burbuja · Nivel 19 – Pantallahumo · Nivel 24 - Malicioso · Nivel 30 – Pistola Agua · Nivel 37 - Agilidad · Nivel 45 – Hidro Bomba



HYPNO



Psíquico

Drowzee > Hypno (N26)

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 33 – Gas Venenoso · Nivel 37 - Psíquico · Nivel 43 - Meditación



IVYSAUR



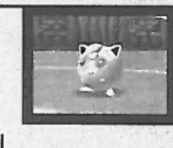
Planta/Veneno

Bulbasaur > Ivysaur (N16) > Venusaur (N32)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 13 – Látigo Cepa · Nivel 22 – Polvo Veneno · Nivel 30 – Hoja Afilada · Nivel 38 - Desarrollo · Nivel 46 - Somnífero · Nivel 54 Rayo Solar

JIGGLYPUFF



Normal

Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar)

Situado en la Ruta 3

Todos los Niveles - Canto · Nivel 9 - Destructor · Nivel 14 - Anulación · Nivel 19 – Rizo Defensa · Nivel 24 - Doblebofetón · Nivel 29 - Descanso · Nivel 34 – Golpe Cuerpo · Nivel 39 Doble Filo



JOLTEON

Eléctrico

Eevee > Jolteon (Piedra Trueno)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 27 - Ata. Rápido · Nivel 31 - Impactrueno · Nivel 37 - Látigo · Nivel 40 – Onda Trueno · Nivel 42 – Doble Patada · Nivel 44 - Agilidad · Nivel 48 – Pin Misil · Nivel 54 - Trueno

JYNX

Hielo/Psíquico

No evoluciona

Situado en Ciudad Celeste

Todos los Niveles – Destructor · Todos los Niveles – Beso Amoroso · Nivel 15 - Canto · Nivel 23 - Doblebofetón · Nivel 31 – Puño Hielo · Nivel 39 - Meditación · Nivel 47 - Ventisca

KABUTO

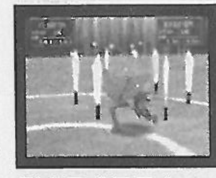
Roca/Agua

Kabuto > Kabutops (N40)

Situado en la Isla Canela

Todos los Niveles – Arañazo · Todos los Niveles – Fortaleza · Nivel 34 - Absorber · Nivel 39 - Cuchillada · Nivel 44 - Malicioso · Nivel 49 – Hidro Bomba





KABUTOPS

Roca/Agua

Kabuto > Kabutops (N40)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 46 – Malicioso · Nivel 53 – Hidro Bomba

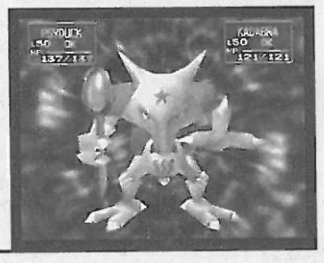
KADABRA

Psíquico

Abra > Kadabra (N16) > Alakazam (Intercambiado)

Situado en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles - Teletransporte · Todos los Niveles - Confusión · Nivel 20 - Anulación · Nivel 27 – Psico Rayo · Nivel 31 - Recuperación · Nivel 38 - Psíquico · Nivel 42 - Reflejo





KAKUNA

Bicho/Veneno

Weedle > Kakuna (N7) > Beedrill (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 24-25

Todos los Niveles - Fortaleza

KANGASKHAN

Normal

No evoluciona

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles – Puño Cometa · Todos los Niveles - Furia · Nivel 26 - Mordisco · Nivel 31 - Látigo · Nivel 36 – Mega Puño · Nivel 41 - Malicioso · Nivel 46 – Puño-Mareo





KINGLER

Agua

Krabby > Kingler(N28)

Situado en la Ruta 22

Nivel 34 – Pisotón · Nivel 42 – Martillazo · Nivel 49 - Fortaleza

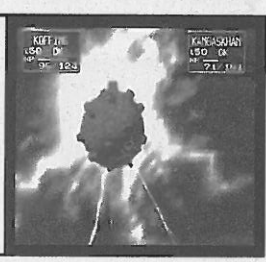
KOFFING

Veneno

Koffing > Weezin (N35)

Situado en la Mansión Pok

Todos los Niveles - Placaje · Todos los Niveles - Polución · Nivel 32 - Residuos · Nivel 37 – Pantallahumo · Nivel 40 - Autodestrucción · Nivel 45 - Niebla · Nivel 48 - Explosión





KRABBY

Agua

Krabby > Kingler(N28)

Está en cualquier parte donde haya agua

Todos los Niveles - Burbuja · Todos los Niveles - Malicioso · Nivel 20 – Agarre · Nivel 25 – Guillotina · Nivel 30 - Pisotón · Nivel 35 – Martillazo · Nivel 40 - Fortaleza

LAPRAS

Agua/Hielo

No evoluciona

Situado en Silph S. A.

Todos los Niveles – Pistola Agua · Todos los Niveles – Gruñido · Nivel 16 – Canto · Nivel 20 Neblina · Nivel 25 – Golpe Cuerpo · Nivel 31 – Rayo Confuso · Nivel 38 – Rayo Hielo · Nivel 46 – Hidro Bomba



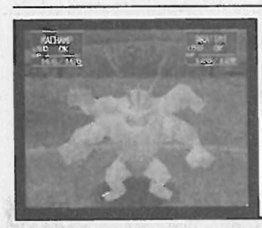
LICKITUNG

Normal

No evoluciona

Situado en la Ruta 18

Todos los Niveles – Repetición · Todos los Niveles – Supersónico · Nivel 7 - Pisotón · Nivel 15 - Anulación · Nivel 23 – Giro Defensa · Nivel 31 - Portazo · Nivel 39 - Chirrido



MACHAMP

Lucha

Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 36 – Foco Energía · Nivel 44 – Mov. Sísmico · Nivel 52 - Sumisión

MACHOKE



Lucha

Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)

Situado en Calle Victoria

Nivel 36 – Foco Energía · Nivel 44 – Mov. Sísmico · Nivel 52 - Sumisión

MACHOP



Lucha

Machop > Machoke (N28) > Machamp (Intercambiado)

Situado en el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Golpe Karate · Nivel 20 – Patada Baja · Nivel 25 – Malicioso · Nivel 32 – Foco Energía · Nivel 39 – Mov. Sísmico · Nivel 46 - Sumisión

MAGIKARP

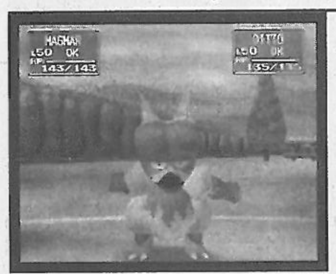


Agua

Magikarp > Gyrados (N20)

Situado en las Rutas 3, 12, 18 y en Ciudad Fucsia

Todos los Niveles - Salpicadura · Nivel 15 - Placaje



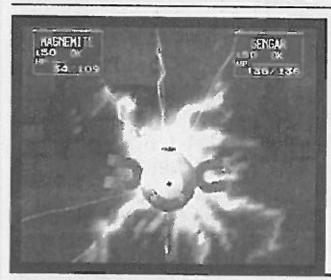
MAGMAR (SÓLO EN AZUL)

Fuego

No Evoluciona

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles - Ascuas · Nivel 36 - Malicioso · Nivel 39 – Rayo Confuso · Nivel 43 – Puño Fuego · Nivel 48 – Pantallahumo · Nivel 52 - Polución · Nivel 55 - Lanzallamas



MAGNEMITE

Eléctrico

Magnemite > Magneton (N30)

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Placaje · Nivel 21 – Bomba Sónica · Nivel 25 - Impactrueno · Nivel 29 – Supersónico · Nivel 35 – Onda Trueno · Nivel 41 – Rapidez · Nivel 47 - Chirrido

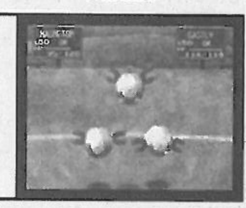
MAGNETON

Eléctrico

Magnemite > Magneton (N30)

Situado en la Central Energía

Nivel 38 – Onda Trueno · Nivel 46 - Rapidez · Nivel 54 - Chirrido



MANKEY (SÓLO EN ROJO)



Lucha

Mankey > Primeape (N28)

Situado en las Rutas 5-8

Todos los Niveles - Arañazo · Todos los Niveles – Malicioso · Nivel 15 – Golpe Karate · Nivel 21 – Ataque Furia · Nivel 27 – Foco Energía · Nivel 36 – Mov Sísmico · Nivel 39 - Golpe

MAROWAK

Tierra

Cubone > Marowak (N28)

Situadoen Calle Victoria y en la Mazmorra Rara

Nivel 33 – Foco Energía · Nivel 41 - Golpe · Nivel 48 – Huesomerang · Nivel 55 - Furia



MEOWTH (SÓLO EN AZUL)



Normal

Meowth > Persian (N28)

Situado en las Rutas 5-8

Todos los Niveles – Arañazo · Todos los Niveles - Gruñido · Nivel 12 - Mordisco · Nivel 17 – Día de Pago · Nivel 24 - Chirrido · Nivel 33 – Golpes Furia · Nivel 44 - Cuchillada



METAPOD

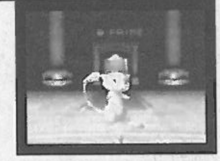
Bicho

Caterpie > Metapod (N7) > Butterfree (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 24-25

Todos los Niveles - Fortaleza

MEW



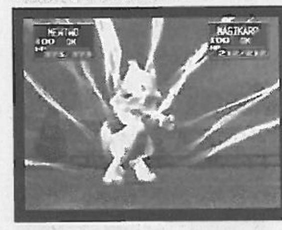
Psíquico

No evoluciona

Situado en las presentaciones promocionales de Nintendo

Todos los Niveles - Destructor · Nivel 10 - Transformación · Nivel 20 – Mega Puño · Nivel 30 - Metrónomo · Nivel 40 - Psíquico

MEWTWO



Psíquico

No evoluciona

Situado en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Confusión · Todos los Niveles – Anulación – Todos los Niveles - Rapidez · Nivel 63 - Barrera · Nivel 66 - Psíquico · Nivel 70 - Recuperación · Nivel 75 - Neblina · Nivel 81 - Amnesia

MOLTRES

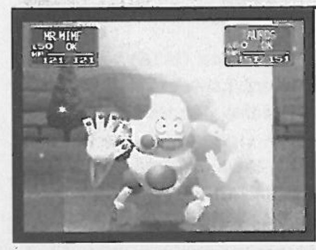


Fuego/Volador

No evoluciona

Situado en Calle Victoria

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles – Giro Fuego · Nivel 51 - Malicioso · Nivel 55 - Agilidad · Nivel 60 – Ataque Aéreo



MR MIME

Psíquico

No evoluciona

Situado en la Ruta 2

Todos los Niveles – Confusión · Todos los Niveles - Barrera · Nivel 23 – Pantalla Luz · Nivel 31 – Doblebofetón · Nivel 39 - Meditación · Nivel 47 - Sustituto



MUK

Veneno

Grimer > Muk (N38)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 45 – Fortaleza · Nivel 53 – Chirrido · Nivel 60 – Armad. Ácida

NIDOKING

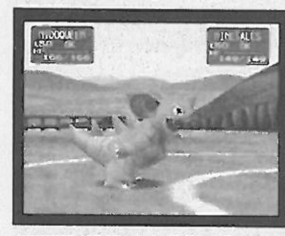


Veneno/Tierra

Nidoran (M) > Nidorino (N16) > Nidoking (Piedra Luna)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 23 – Golpe



NIDOQUEEN

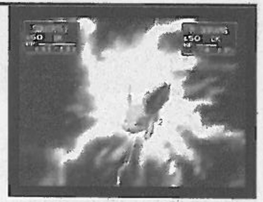
Veneno/Tierra

Nidoran (H) > Nidorina (N16) > Nidoqueen (Piedra Luna)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 14 – Picotazo Ven. · Nivel 23 – Golpe Cuerpo

NIDORAN (M)

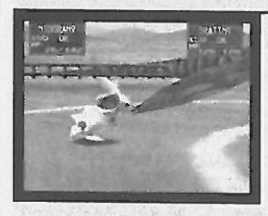


Veneno

Nidoran (M) > Nidorino (N16) > Nidoking (Piedra Luna)

Situado en la Zona Safari y en la Ruta 22

Todos los Niveles – Malicioso · Todos los Niveles - Placaje · Nivel 8 – Cornada · Nivel 14 - Picotazo Ven. · Nivel 21 – Foco Energía · Nivel 29 - Ataque Furia · Nivel 36 - Perforador · Nivel 43 – Doble Patada



NIDORAN (H)

Veneno

Nidoran (H) > Nidorina (N16) > Nidoqueen (Piedra Luna)

Situado en la Zona Safari y en las Rutas 6 y 22

Todos los Niveles – Gruñido · Todos los Niveles – Placaje · Nivel 8 - Arañazo · Nivel 14 – Picotazo Ven. · Nivel 21 - Látigo · Nivel 29 - Mordisco · Nivel 36 – Golpes Furia · Nivel 43 – Doble Patada

NIDORINA



Veneno
Nidoran (H) > Nidorina (N16) > Nidoqueen (Piedra Luna)
Situado en la Zona Safari
Nivel 14 – Picotazo Ven. · Nivel 23 – Látigo · Nivel 32 – Mordisco · Nivel 41 – Golpes Furia · Nivel 50 – Doble Patada

NIDORINO



Veneno
Nidoran (M) > Nidorino (N16) > Nidoking (Piedra Luna)
Situado en la Zona Safari y en la Ruta 11
Nivel 23 – Foco Energía · Nivel 32 – Ataque Furia · Nivel 41 – Perforador · Nivel 50 – Doble Patada

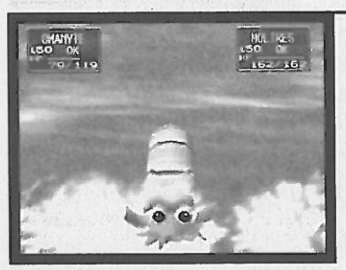


NINETALES (SÓLO EN AZUL)

Fuego
Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)
No está en la Isla Pokémon
Todos los Niveles – Mov. aprendidos de Vulpix

ODDISH (SÓLO EN ROJO)

Planta/Veneno
Oddish > Gloom (N21) > Vileplume (Piedra Hoja)
Situado en las Rutas 5-6, 12-15 y 24-25
Todos los Niveles – Absorber · Nivel 15 –Polvo Veneno · Nivel 17 – Paralizador · Nivel 19 – Somnífero · Nivel 24 – Ácido · Nivel 33 – Danza Pétalo · Nivel 46 – Rayo Solar



OMANYTE

Roca/Agua
Omanyte > Omastar (N40)
Situado en la Isla Canela
Todos los Niveles – Pistola Agua · Todos los Niveles – Refugio · Nivel 34 – Cornada · Nivel 39 – Malicioso · Nivel 46 – Clavo Cañón Nivel 53 – Hidro Bomba



OMASTAR

Roca/Agua

Omanyte > Omastar (N40)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 44 – Clavo Cañón

Nivel 49 – Hidro Bomba

ONIX

Roca/Tierra

No evoluciona

Situado en el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Chirrido · Nivel 15 – Atadura · Nivel 19 – Lanza Rocas (Roca) · Nivel 25 – Furia · Nivel 33 – Portazo · Nivel 43 - Fortaleza





PARAS

Bicho/Planta

Paras > Parasect (N24)

Situado en el Mt. Moon y en la Zona Safari

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 13 – Paralizador · Nivel 20 – Chupa Vidas · Nivel 27 – Esporas · Nivel 34 – Cuchillada · Nivel 41 - Desarrollo

PARASECT

Bicho/Planta

Paras > Parasect (N24)

Situado en la Zona Safari

Nivel 30 – Esporas · Nivel 39 – Cuchillada · Nivel 48- Desarrollo





PERSIAN (SÓLO EN AZUL)

Normal

Meowth > Persian (N28)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 37 – Golpes Furia

Nivel 51 – Cuchillada



PIDGEOT

Normal/Volador

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 44 - Agilidad

Nivel 54 - Reflejo

PIDGEOTTO



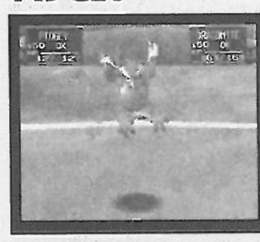
Normal/Volador

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

Situado en la Ruta 15

Nivel 21 – Remolino · Nivel 31 – Ataque Ala · Nivel 40 – Agilidad · Nivel 49 - Reflejo

PIDGEY



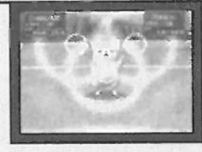
Normal/Volador

Pidgey > Pidgeotto (N18) > Pidgeot (N36)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Tornado · Nivel 5 – Ataque-Arena · Nivel 12 – Ata. Rápido · Nivel 19 – Remolino · Nivel 28 – Ataque-Ala · Nivel 36 – Agilidad · Nivel 44 - Reflejo

PIKACHU



Eléctrico

Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)

Situado en el Bosque Verde y en la Central Energía

Todos los Niveles – Impactrueno · Todos los Niveles – Chirrido · Nivel 9 - Onda Trueno · Nivel 16 - Ata. Rápido · Nivel 26 - Rapidez · Nivel 33 - Agilidad · Nivel 43 - Trueno



PINSIR (SÓLO EN AZUL)

Bicho

No evoluciona

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles – Agarre · Nivel - 25 - Mov. Sísmico · Nivel 30 - Guillotina · Nivel 36 - Foco Energía · Nivel 43 - Fortaleza · Nivel 49 – Cuchillada · Nivel 54 – Danza Espada

POLIWAG

Agua



Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)

Situado en Pueblo Paleta y en Ciudad Verde

Todos los Niveles – Burbuja · Nivel 16 – Hipnosis · Nivel 19 – Pistola Agua · Nivel 25 – Doblebofetón · Nivel 31 – Golpe Cuerpo · Nivel 38 – Amnesia · Nivel 45 – Hidro Bomba

POLIWHIRL



Agua

Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 26 – Doblebofetón · Nivel 33 – Golpe Cuerpo · Nivel 41 – Amnesia · Nivel 49 – Hidro Bomba



POLIWRATH

Agua/Lucha

Poliwag > Poliwhirl (N25) > Poliwrath (Piedra Agua)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Poliwhirl

PONYTA



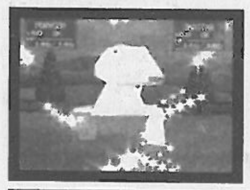
Fuego

Ponyta > Rapidash (N40)

Situado en la Mansión Pokémon

Todos los Niveles – Ascuas · Nivel 30 – Látigo · Nivel 32 – Pisotón Nivel 35 – Gruñido · Nivel 39 – Giro Fuego · Nivel 43 – Derribo · Nivel 48 - Agilidad

PORYGON



Normal

No evoluciona

Situado en Ciudad Azulona

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Afilar · Todos los Niveles – Conversión · Nivel 23 – Psico Rayo · Nivel 28 – Recuperación · Nivel 35 – Agilidad · Nivel 42 – Tri Ataque



PRIMEAPE (SÓLO EN ROJO)

Lucha

Mankey > Primeape (N28)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 37 – Mov. Sísmico · Nivel 46 - Golpe

PSYDUCK



Agua

Psyduck > Golduck (N33)

Situado en Ciudad Celeste, Isla Espuma y en las Rutas 5-6 y 24-25

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 28 – Látigo · Nivel 31 – Anulación · Nivel 36 – Confusión · Nivel 43 – Golpes Furia · Nivel 52 – Hidro Bomba



RAICHU

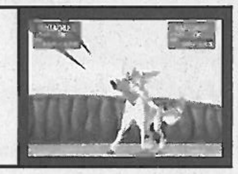
Eléctrico

Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)

Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Pikachu

RAPIDASH

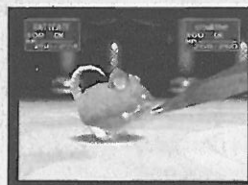


Fuego

Ponyta > Rapidash (N40)

No está en la Isla Pokémon

Nivel 47 – Derribo · Nivel 55 - Agilidad



RATICATE

Normal

Rattata > Raticate (N20)

Situado en las Rutas 16 y 18

Nivel 14 – Híper Colmillo · Nivel 27 – Foco Energía · Nivel 41 – Super Colmillo

RATTATA

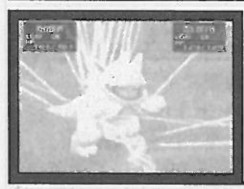


Normal

Rattata > Raticate (N20)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Látigo · Nivel 7 – Ata. Rápido · Nivel 14 – Híper Colmillo · Nivel 23 – Foco Energía · Nivel 34 – Super Colmillo



RHYDON

Tierra/Roca

Rhyhorn > Rhydon (N42)

Situado en la Mazmorra Rara

Nivel 48 – Perforador · Nivel 55 – Malicioso · Nivel 64 - Derribo

RHYHORN



Tierra/Roca

Rhyhorn > Rhydon (N42)

Situado en la Zona Safari

Todos los Niveles – Cornada · Nivel 30 - Pisotón · Nivel 35 – Látigo · Nivel 40 – Ata. Furia · Nivel 45 – Perforador · Nivel 50 – Malicioso · Nivel 55 - Derribo

SANDSHREW (SÓLO EN AZUL)



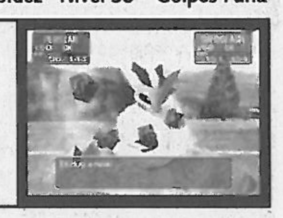
Tierra

Sandshrew > Sandslash (N22)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Arañazo · Nivel 10 – Ataque-Arena · Nivel 17 – Cuchillada · Nivel 24 – Picotazo Ven. · Nivel 31 – Rapidez · Nivel 38 – Golpes Furia

SANDSLASH (SÓLO EN AZUL)



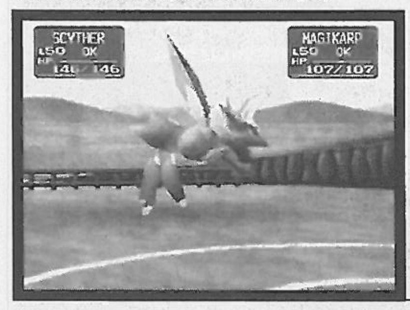
Tierra

Sandshrew > Sandslash (N22)

Situado en la Ruta 23

Nivel 27 – Picotazo Ven. · Nivel 36 – Rapidez · Nivel 47 – Golpes Furia

SCYTHER (SÓLO EN ROJO)



Bicho/Volador

No evoluciona

Situado en Ciudad Azulona y en la Zona Safari

Todos los Niveles – Ata. Rápido · Nivel 17 – Malicioso · Nivel 20 – Foco Energía · Nivel 24 – Doble Equipo · Nivel 29 – Cuchillada · Nivel 35 – Danza Espada · Nivel 42 - Agilidad



SEADRA
Agua
Horsea > Seadra (N32)
Situado en Isla Espuma y en la Ruta 22
Nivel 41 – Agilidad · Nivel 52 – Hidro Bomba

SEAKING
Agua
Goldeen > Seaking (N33)
Situado en Ciudad Fucsia y en la Ruta 22
Nivel 39 – Cascada · Nivel 48 – Perforador · Nivel 54 - Agilidad



SEEL



Agua
Seel > Dewgong (N34)
Situado en Isla Canela y en Isla Espuma
Todos los Niveles – Golpe Cabeza · Nivel 30 – Gruñido · Nivel 35 – Rayo Aurora · Nivel 40 – Descanso · Nivel 45 – Derribo · Nivel 50 – Rayo Hielo

SHELLDER
Agua
Shellder > Cloyster (Piedra Agua)
Situado en Ciudad Carmín, Isla Canela y en Isla Espuma
Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Refugio · Nivel 18 – Supersónico · Nivel 23 – Tenaza · Nivel 30 – Rayo Aurora · Nivel 39 – Malicioso · Nivel 50 – Rayo Hielo





SLOWBRO
Agua/Psíquico
Slowpoke > Slowbro (N37)
Situado en la Mansión Pokémon
Nivel 44 – Amnesia · Nivel 55 - Psíquico



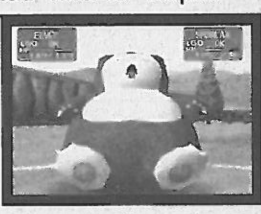
SLOWPOKE

Agua/Psíquico

Slowpoke > Slowbro (N37)

Situado en Isla Espuma

Todos los Niveles – Confusión · Nivel 18 – Anulación · Nivel 22 – Golpe Cabeza · Nivel 27 – Gruñido · Nivel 33 – Pistola Agua · Nivel 40 – Amnesia · Nivel 48 - Psíquico



SNORLAX

Normal

No evoluciona

Situado en las Rutas 12 y 16

Todos los Niveles – Golpe Cabeza · Todos los Niveles – Amnesia · Todos los Niveles – Descanso · Nivel 35 – Golpe Cuerpo · Nivel 41 – Fortaleza · Nivel 48 – Doble Filo · Nivel 56 – Híper Rayo

SPEAROW



Normal/Volador

Spearow > Fearow (N20)

Situado en todas partes

Todos los Niveles – Picotazo · Todos los Niveles – Gruñido · Nivel 9 – Malicioso · Nivel 15 – Ataque Furia · Nivel 22 – Reflejo · Nivel 29 – Pico Taladro · Nivel 36 - Agilidad

SQUIRTLE

Agua

Squirtle > Wartortle (N16) > Blastoise

Situado en la casa del Profesor Oak

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Látigo · Nivel 8 – Burbuja · Nivel 15 – Pistola Agua · Nivel 22 – Mordisco · Nivel 28 – Refugio · Nivel 35 – Cabezazo · Nivel 42 – Hidro Bomba



STARMIE

Agua/Psíquico

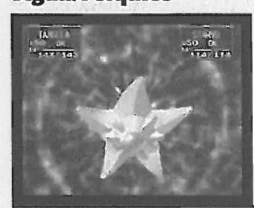
Staryu > Starmie (Piedra Agua)

No está en la Isla Pokémon

NO APRENDE

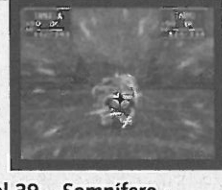
STARYU

Agua/Psíquico



Staryu > Starmie (Piedra Agua)
Situado en Isla Espuma y en Isla Canela
Todos los Niveles- Placaje · Nivel 17 – Pistola Agua · Nivel 22 – Fortaleza · Nivel 27 – Recuperación · Nivel 32 – Rapidez · Nivel 37 – Reducción · Nivel 42 – Pantalla Luz · Nivel 47 – Hidro Bomba

TANGELA



Planta
No evoluciona
Situado en Isla Canela
Todos los Niveles – Restricción · Todos los Niveles – Atadura · Nivel 29 – Absorber · Nivel 32 – Polvo Veneno · Nivel 36 – Paralizador · Nivel 39 – Somnífero · Nivel 45 – Portazo · Nivel 49 - Desarrollo



TAUROS

Normal
No evoluciona
Situado en la Zona Safari
Todos los Niveles – Placaje · Nivel 21 – Pisotón · Nivel 28 – Látigo · Nivel 35 – Malicioso · Nivel 44 – Furia · Nivel 51 - Derribo

TENTACOOL



Agua/Veneno
Tentacool > Tentacruel (N30)
Situado en las Rutas 12 y 18
Todos los Niveles – Ácido · Nivel 7 – Supersónico · Nivel 13 – Repetición · Nivel 18 – Picotazo Ven. · Nivel 22 – Pistola Agua · Nivel 27 – Restricción · Nivel 33 – Barrera · Nivel 40 – Chirrido · Nivel 48 – Hidro Bomba

TENTACRUEL

Agua/Veneno
Tentacool > Tentacruel (N30)
No está en la Isla Pokémon
Nivel 35 – Barrera · Nivel 43 – Chirrido · Nivel 50 – Hidro Bomba

VAPOREON

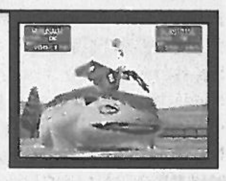


Agua
Eevee > Vaporeon (Piedra Agua)
No está en la Isla Pokémon
Nivel 27 – Ata. Rápido · Nivel 31 – Pistola Agua · Nivel 37 – Látigo Nivel 40 – Mordisco · Nivel 42 – Armad. Ácida · Nivel 44 – Niebla · Nivel 48 – Neblina · Nivel 54 – Hidro Bomba

VENOMOTH

Bicho/Veneno
Venonat > Venomoth (N31)
Situado en la Zona Safari, en Calle Victoria y en la Mazmorra Rara
Nivel 38 – Psico-Rayo · Nivel 43 – Somnífero · Nivel 50 - Psíquico



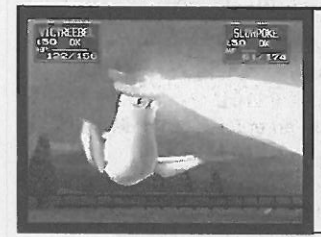


VENONAT

Bicho/Veneno
Venonat > Venomoth (N31)
Situado en las Rutas 12-15 y en la Zona Safari
Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Anulación · Nivel 24 – Polvo Veneno · Nivel 27 – Chupa Vidas · Nivel 30 – Paralizador · Nivel 35 – Psico-Rayo · Nivel 38 – Somnífero · Nivel 43 - Psíquico

VENUSAUR

Planta/Veneno
Bulbasaur > Ivysaur (N16) > Venusaur (N32)
No está en la Isla Pokémon
Nivel 43 – Desarrollo · Nivel 55 – Somnífero · Nivel 65 – Rayo Solar



VICTREEBELL (SÓLO EN AZUL)

Planta/Veneno
Bellsprout > Weepinbell (N21) > Victreebel (Piedra Hoja)
No está en la Isla Pokémon
Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Weepinbell



VILEPLUME

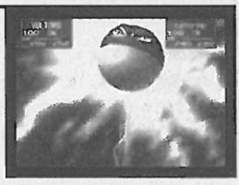
Planta/Veneno

Oddish > Gloom (N21) > Villeplume (Piedra Hoja)

No está en la Isla Pokémon

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Gloom

VOLTORB



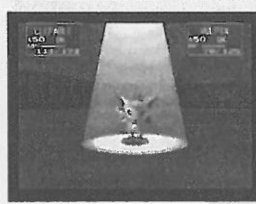
Eléctrico

Voltrob > Electrode (N30)

Situado en la Central Energía y en las Rutas 9-10

Todos los Niveles – Placaje · Todos los Niveles – Chirrido · Nivel 17 – Bomba Sónica · Nivel 22 - Autodestrucción · Nivel 29 – Pantalla Luz · Nivel 36 – Rapidez · Nivel 43 - Explosión

VULPIX (SÓLO EN ROJO)



Fuego

Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)

Situado en la Mansión Pokémon y en la Rutas 7-8

Todos los Niveles – Ascuas · Todos los Niveles – Látigo · Nivel 16 – Ata. Rápido · Nivel 21 – Rugido · Nivel 28 – Rayo Confuso · Nivel 35 – Lanzallamas · Nivel 42 – Giro Fuego

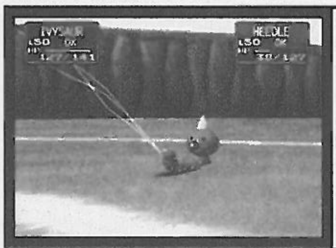
WARTORTLE

Agua

Squirtle > Wartortle (N16) > Blastoise

No está en la Isla Pokémon

Nivel 15 – Pistola Agua · Nivel 24 – Mordisco · Nivel 31 – Refugio · Nivel 39 – Cabezazo · Nivel 47 – Hidro Bomba



WEEDLE

Bicho/Veneno

Weedle > Kakuna > (N7) > Beedrill (N10)

Situado en el Bosque Verde y en las Rutas 2, 24 y 25

Todos los Niveles – Picotazo Ven. · Todos los Niveles – Disp. Demora

WEEPINBELL (SÓLO EN AZUL)



Planta/Veneno

Bellsprout > Weepinbell (N21) > Victreebel (Piedra Hoja)

Situado en las Rutas 12-15

Nivel 23 – Paralizador · Nivel 29 – Ácido · Nivel 38 – Hoja Afilada · Nivel 49 - Portazo

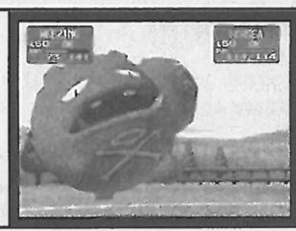
WEEZING

Veneno

Koffing > Weezing (N35)

Situado en la Mansión Pokémon

Nivel 39 – Pantallahumo · Nivel 43 – Autodestrucción · Nivel 49 – Niebla · Nivel 53 - Explosión





WIGGLYTUFF

Normal

Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar)

Situado en la Mazmorra Rara

Todos los Niveles – Movimientos aprendidos de Jigglypuff

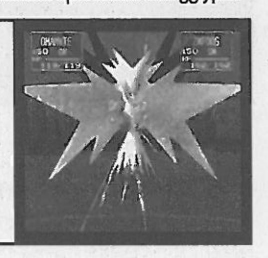
ZAPDOS

Eléctrico/Volador

No evoluciona

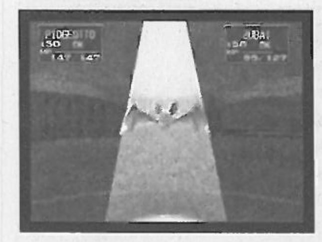
Situado en la Central Energía

Todos los Niveles – Impactrueno · Todos los Niveles – Pico Taladro · Nivel 51 – Trueno · Nivel 55 – Agilidad · Nivel 60 – Pantalla Luz



ZUBAT

Veneno/Volador



Zubat > Golbat (N22)

Situado en el Mt. Moon. el Túnel Roca y en Calle Victoria

Todos los Niveles – Chupa Vidas · Nivel 10 – Supersónico · Nivel 15 – Mordisco · Nivel 21 – Rayo Confuso · Nivel 28 – Ataque Ala · Nivel 36 - Niebla

TRUCOS





CAMBIA EL COLOR DE LOS POKéMON

El color de tus Pokémon depende del nombre que les des. Usa alternativamente letras mayúsculas y minúsculas para obtener un monstruo rojo, o sólo minúsculas para lograr otros efectos. ¡Tienes muchas combinaciones!

KIDS CLUB SÚPER DIFÍCIL

Gana "¿Quién es el mejor?" cinco veces seguidas contra los oponentes del modo difícil de la CPU, y abrirás el modo "Súper".

PSYDUCK AMNESIA

Si colocas los 151 Pokémon en el Salón de la Fama podrás hacerte con Psyduck Amnesia, un Psyduck normal que ha aprendido el poderoso movimiento Amnesia.

DODUO GAME BOY

Vence en la Poké Copa y recibirás este Pokémon como recompensa. Con él podrás jugar *Pokémon Rojo/Azul* el doble de rápido en la Torre Pokémon, usando los botones C.

DODRIO GAME BOY

Este monstruo será tu recompensa por terminar la Súper Copa. Con él podrás jugar el juego de Game Boy tres veces más rápido.

POKéMON EXTRA

En la zona del Castillo, acaba con cada jefe y recibirás como premio uno de estos ocho raros Pokémon: Bulbasaur, Charmander, Eevee, Hitmonchan, Hitmonlee, Kabuto, Omanyte y Squirtle.

MODO R-2

Termina el juego completo (todas las Copas, el Castillo, la batalla contra Mewtwo y el Salón de la Fama) y accederás al Modo Difícil. Ahora todas las batallas serán a Nivel 100, pero podrás alquilar pequeños Mew para que te echen una mano. Pulsa C-derecha en la pantalla de títulos para regresar al modo normal.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

TODAS LAS CINTAS

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-derecha, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.

PARTICIPA EN UNA CARRERA PRIVADA

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-izquierda, C-abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.

ACCIÓN RALENTIZADA

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.

AUMENTA LA VELOCIDAD

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

MÁS OPORTUNIDADES

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.

TODOS LOS AJUSTES EN 10

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, C-abajo.

TODOS LOS AJUSTES EN 13

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo.

BALANCE PERFECTO

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.

ALTA VELOCIDAD

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas C-Arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.

MULTIPLICAR LOS PUNTOS POR 10

Pon la Pausa y luego mantén pulsado L mientras pulsas Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda

ECW HARDCORE



BÚRLATE DEL OPONENTE
Pulsa A y C-izquierda para ejecutar uno de las muchas burlas a los adversarios.

CÁMBIATE LA ROPA
Cuando pulses A para elegir a tu personaje, mantén pulsado C-izquierda y C-arriba para un primer tipo de ropa, C-derecha y C-arriba para el segundo, o C-izquierda y C-abajo para el tercero.

CONSIGUE A BILL ALFONSO
Gana un torneo jugando con Rob Van Dam y podrás fichar al maravilloso Bill.

CONSIGUE A JEFF JONES
Finaliza un torneo con Mike Awesome para obtener el control sobre el Árbitro.

AUMENTA ALGUNAS PARTES DEL CUERPO
Gana un torneo con Rhino para entrar en el modo Cabezas Grandes; con Jason para entrar en el de Manos Grandes y con Balls para obtener Pies Grandes.

CAMBIOS DE CABEZAS
Finaliza un torneo con Louie para abrir el modo Cabeza Aleatoria o gana usando a Tad para tener cualquier cabeza. También puedes darle a tus luchadores cabezas minúsculas si terminas un torneo con Roadkill.

MODO HANGMEN (VERDUGOS)
Para abrir este modo necesitas ganar un torneo peleando con Big Sal.

MODO GORDIFLÓN
Finaliza un torneo con Spike para activar este truco.

MODO EGO
Usa a Chris para ganar un torneo y accederás a él.

BONUS DE CREACIÓN DE LUCHADORES
Gana un torneo usando a Tommy para abrir los luchadores restantes.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

BANDAS EXTRA



Introduce TRDDYBRRKS en la pantalla de códigos para activa la Banda 1 en el multijugador. Puedes repetir este truco para crear hasta cuatro bandas por defecto y todos los tanques y armas que uses en cada uno se mantendrán incluso después de que hagas un reset en tu N64.

TODAS LAS ARMAS

Introduce RCKTSRDGLR en la pantalla de entrada de códigos.

INVENCIBILIDAD

Introduce HPPYHPPY en la pantalla de entrada de códigos.

SELECCIONAR EL NIVEL

Introduce 80DYS en la pantalla de entrada de códigos.

NIVEL DE CAMPAÑA EXTRA

Introduce WRDRB en la pantalla de entrada de códigos.

ACCEDE A LA BANDA DE BRANDON

Introduce NNKNHCKS en la pantalla de entrada de códigos.

SÚPER PISTOLAS BUDDIES

Pulsa A+B tras recoger 6 pistolas buddies para crear un indestructible destacamento tras de ti.



SÚPER SWARMERS

Consigue 11 Swarmers normales y pulsa A+B para disparar continuadamente tus Swarmers.



SÚPER BABY NUKES

Recoge 11 Baby Nukes y luego pulsa A+B para volar el paisaje.

CAMPO MINADO CON BOUNCING BETTYS

Pulsa A+B cuando tengas 40 Bouncing Bettys para conseguir un Bouncing Betty descomunal.

CAMPO MINADO GIGANTE

Recolecta 60 minas normales y pulsa A+B para crear un peligroso campo minado tras de ti.

LÁSER REBOTADOR

Activa el truco de Todas las Armas y luego recoge un Láser y pulsa A+B para que rebote.

CLONACIÓN DE TANQUES

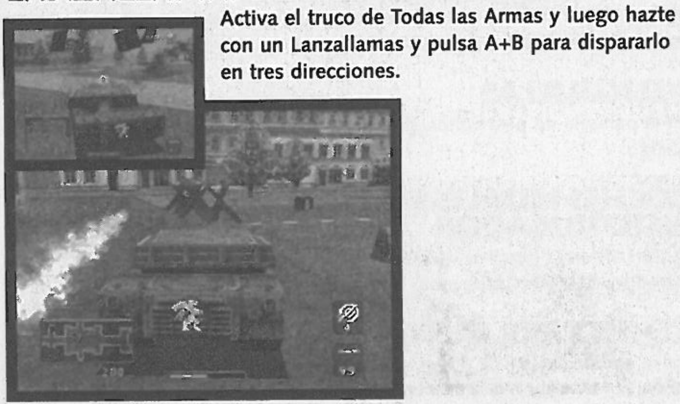
Activa el truco de Todas las Armas y luego recoge una capa y pulsa A+B para obtener un duplicado de tu tanque.

MÚLTIPLES FLECHAS

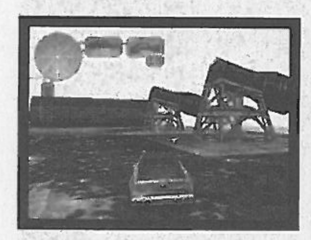
Activa el truco de Todas las Armas y luego encuentra una flecha y pulsa A+B para aumentar su potencia.

LANZALLAMAS DE TRES DIRECCIONES

Activa el truco de Todas las Armas y luego hazte con un Lanzallamas y pulsa A+B para dispararlo en tres direcciones.



VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE



DAÑO FÁCIL

Dirígete directamente a la piscina de petróleo en el estado de Alaska con las armas que quieras. Abriendo fuego contra un oponente que pase cerca podrás provocarle daños adicionales gracias a las llamas que aparecen. Si tienes suerte, el chico estará ardiendo por un buen rato.

EN LA CIMA DE LA TORRE

Hay una luz en el túnel bloqueado que está en la mitad del nivel Launch Site. Espera a que se ponga verde y luego conduce hacia la plataforma para ser llevado hasta la cima de la torre. Allí no sólo recibirás un cohete reforzador sino que podrás recoger un buen manojo de armas una vez seas lanzado desde la Plataforma.

TRUCOS DE ARIZONA

En el nivel de Arizona, destruye una de las dos tiendas de donuts, pero deja intacto el símbolo del donuts del tejado. Verás que la gigantesca rosquilla sale rodando y mata a tus enemigos. También en este nivel, arrasa el observatorio y conduce hasta el centro del cráter de abajo y encontrarás un asteroide. Dispárale y aparecerá una horrorosa y destructiva hormiga gigante.

PELICULILLAS

En la pantalla de posiciones, pulsa L+R e introduce LONG_MOVIE como código.

COCHES IGUALES EN EL MULTIJUGADOR

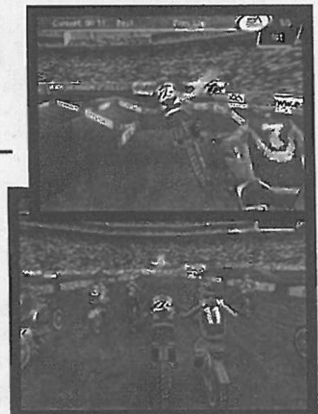
Pulsa L+R en la pantalla de posiciones e introduce MIXED_CARS como código.



COCHES BRILLANTES

Pulsa en la pantalla de posiciones L+R e introduce HI_CEILING como código.

SUPERCROSS 2000



ACCEDE A LA PANTALLA DE TRUCOS

Para que puedas activar estos códigos, primero colócate en el menú 'Select Event' y luego pulsa C-arriba para que aparezca la pantalla de introducción de trucos.

POSICIONES EXTRA DE LA CÁMARA

Introduce M0R3C4MS en la pantalla de trucos.

MOTORISTAS LOCOS

Introduce BL0CKM3 en la pantalla de trucos.

MOTOS GRANDES

Introduce B1GB1K3S en la pantalla de trucos.

MOTORISTAS GRANDES

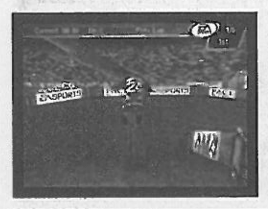
Introduce G14NTS en la pantalla de trucos.

MÁS AGUA

Introduce B1GSPR4Y en la pantalla de trucos.

SIEMPRE EN LA PISTA

Introduce N0OFFTR4CK en la pantalla de trucos.



SALTOS PERFECTOS

Introduce SK1PP1NG0K en la pantalla de trucos.

SIN CABEZAS

Introduce H34DL3SS en la pantalla de trucos.

SALTOS MEJORES

Introduce H0P en la pantalla de trucos pulsa luego L1 para saltar bien alto.

GRAVEDAD JUPITERINA

Introduce JVP1T3R en la pantalla de trucos.



GRAVEDAD MARCIANA

Introduce M4RS en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD MERCURINA

Introduce M3RCVRY en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD LUNAR

Introduce M00N en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD NEPTUNIANA

Introduce N3PTVN3 en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD PLUTONIANA

Introduce PLVT0 en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD SATURNINA

Introduce S4TVRN en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD URANIA

Introduce VR4NVS en la pantalla de trucos.

GRAVEDAD VENUSINA

Introduce V3NVS en la pantalla de trucos.



SIN CHOQUES

Introduce N0CRASH en la pantalla de trucos.

SIN MOTORISTAS

Introduce N0R1D3RS en la pantalla de trucos.

ESPECIAL SUPERTRUCOS



ESPECIAL SUPERTRUCOS

Hazte con los 150 Pokémon y conviértete en el mejor entrenador de *Pokémon Stadium* con nuestros trucos y consejos para el combate.

